PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL

AULA 4

COMUNIDADE DE ÁUDIO ANDRE SALATA

Aula 4- Produzindo em Alto Nível

Introdução à análise, correção e definição dos elementos da música

No PDF anterior você viu algumas ideias de como distribuir sua harmonia em outros timbres e elementos musicais para construção de sua música. Neste PDF você verá algumas ideias para trabalhar o processamento dos seus elementos existentes e, principalmente, lapidá-los antes de partir para o arranjo.

É de extrema importância que você ajuste todos os mínimos detalhes de todos os seus timbres, ou seja, é importante que eles estejam monocompatíveis e principalmente soando bem desde o princípio, com força e bem definido. Isso facilitará seu processo de arranjo e a etapa de mixagem final, mas principalmente o arranjo, pois é um momento de tentar imaginar o que tocará com o que, em qual momento será tocado, etc.

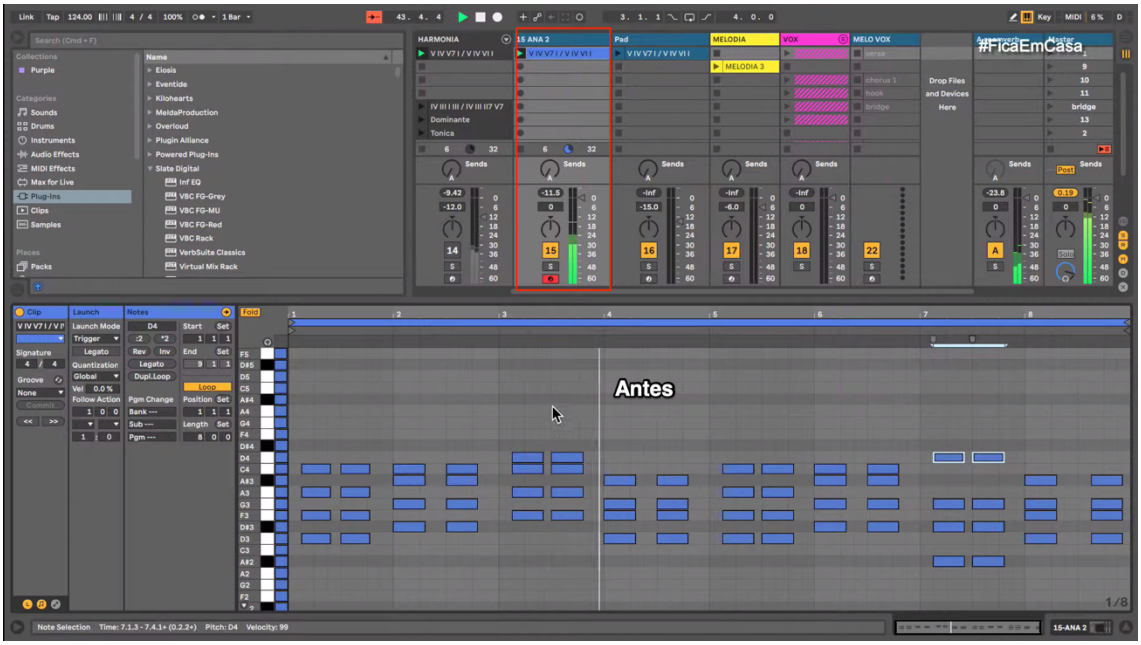
Para exemplificar todos os processos a partir daqui, tente imaginar que em sua música existem esses timbres e você irá resolvê-los conforme a indicação de cada parte deste PDF. Claro que os plug-ins podem ser outros, mas tente absorver o conceito.

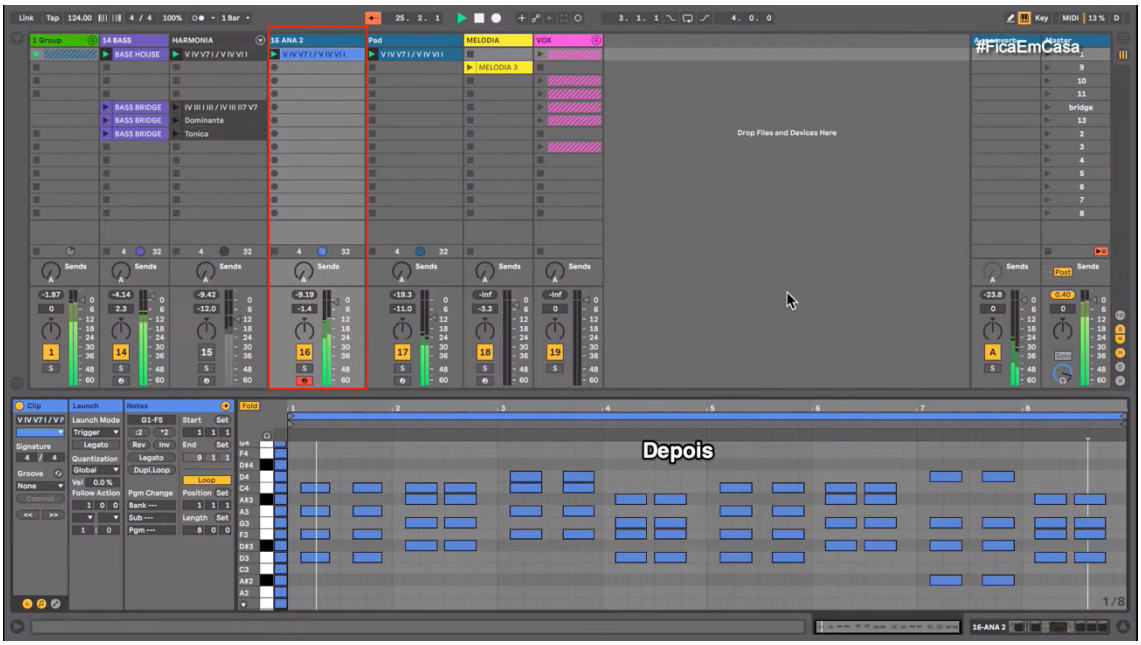
Melhorando a programação do Chord

No PDF passado foi dado como exemplo uma programação de Chord criado a partir da harmonia, mas foi criado de forma ritmada para ter algo diferente. Agora imagine que aquela programação não esteja tão boa e você queira ajustar.

Esse é o momento em você irá abrir o Piano Roll novamente e ajustar de forma bem minuciosa para que fique da melhor maneira possível.

Veja a seguir o “antes” e “depois” da programação dos MIDIs do Chord:



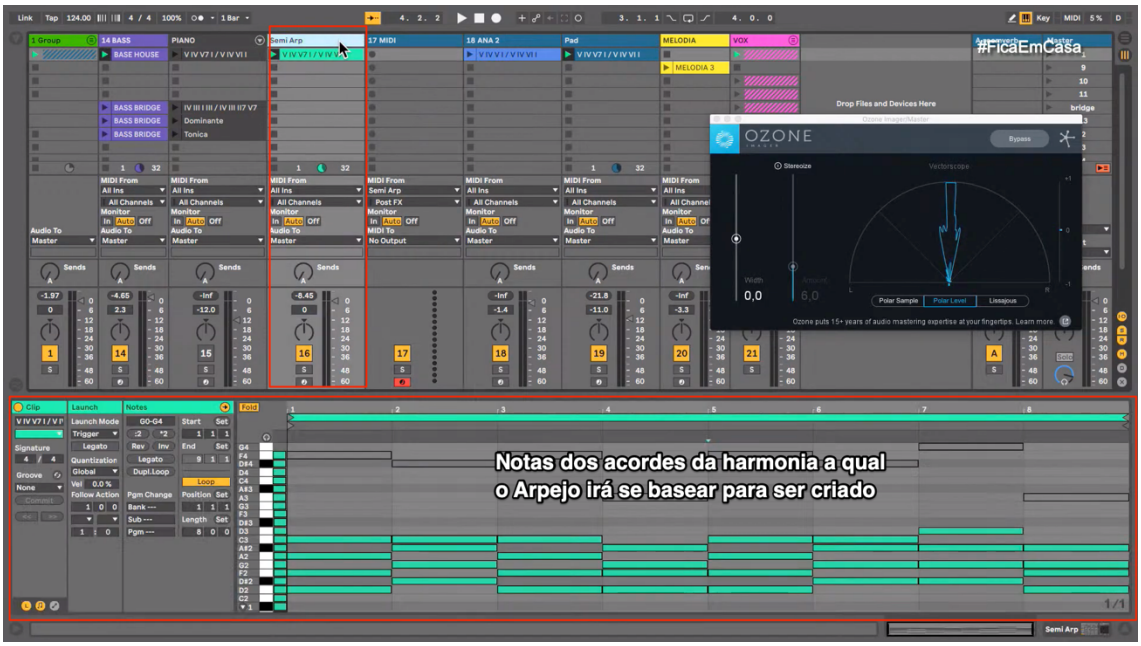


Esse processo também envolve você mexer no timbre dentro do sintetizador, ajustar os plug-ins de áudio utilizado para timbrar, etc., sempre com o objetivo desse elemento encaixar melhor com o restante da música.

Uma técnica diferente para criar e manipular Arpejo

Nesse processo de ajustes de elementos e imaginação de como eles devem acontecer no arranjo, pode vir a ideia de querer criar um Arpejo para complementar sua produção.

Geralmente quando se deseja criar um Arpejo, é comum utilizar algum plug-in MIDI para tocar a programação de notas do Piano Roll, que geralmente é de uma harmonia, mas o único “problema” de criar dessa forma, é que você não conseguirá manipular facilmente as notas do Arpejo, pois o fato de estar utilizando as notas dos acordes da harmonia para criar a sequência dificulta esse processo. Entenda abaixo:



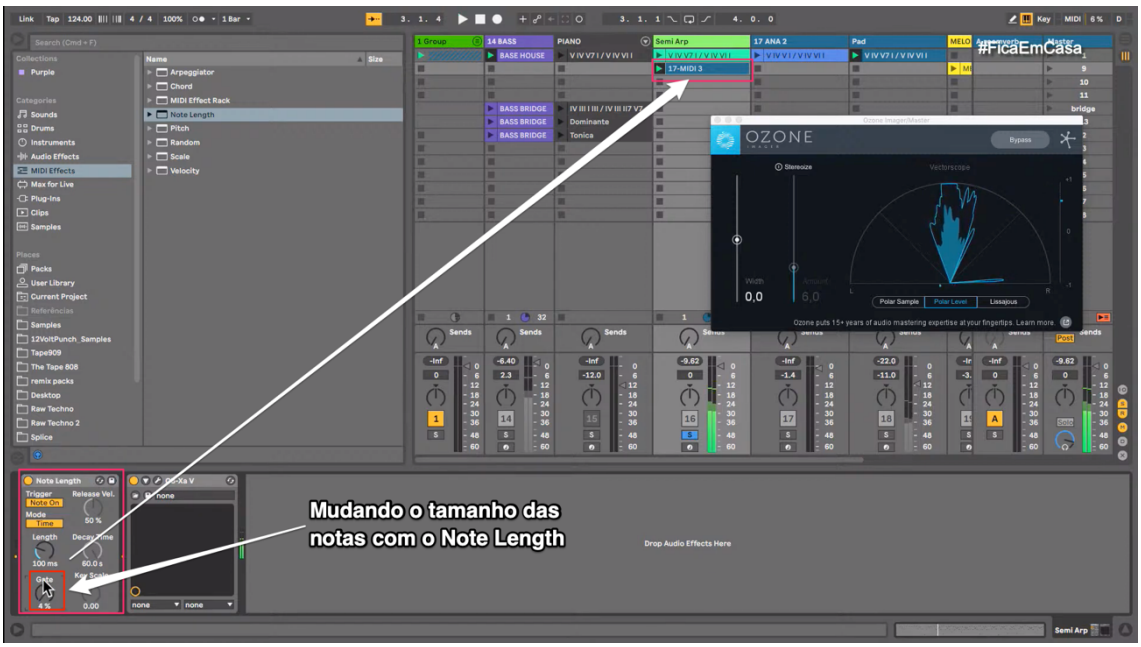
Caso teste em sua DAW o processo acima, você irá ter um Arpejo, porém se você quiser remover algumas notas da sequência criada para alinhar a seu gosto, ou até mesmo manipular de forma menos mecânica para que seja diferente do padrão, isso não será possível ou pelo menos dará muito trabalho, trabalho que pode ser poupado.

A técnica para que você consiga manipular seu Arpejo de forma prática no Live é criar um novo canal MIDI e gravar a sequência de notas geradas nesse novo canal. Isso permitirá que você veja o que exatamente a configuração do seu Arpejo está executando e principalmente tenha mais facilidade para manipular as notas que foram executadas. Veja o passo a passo abaixo:

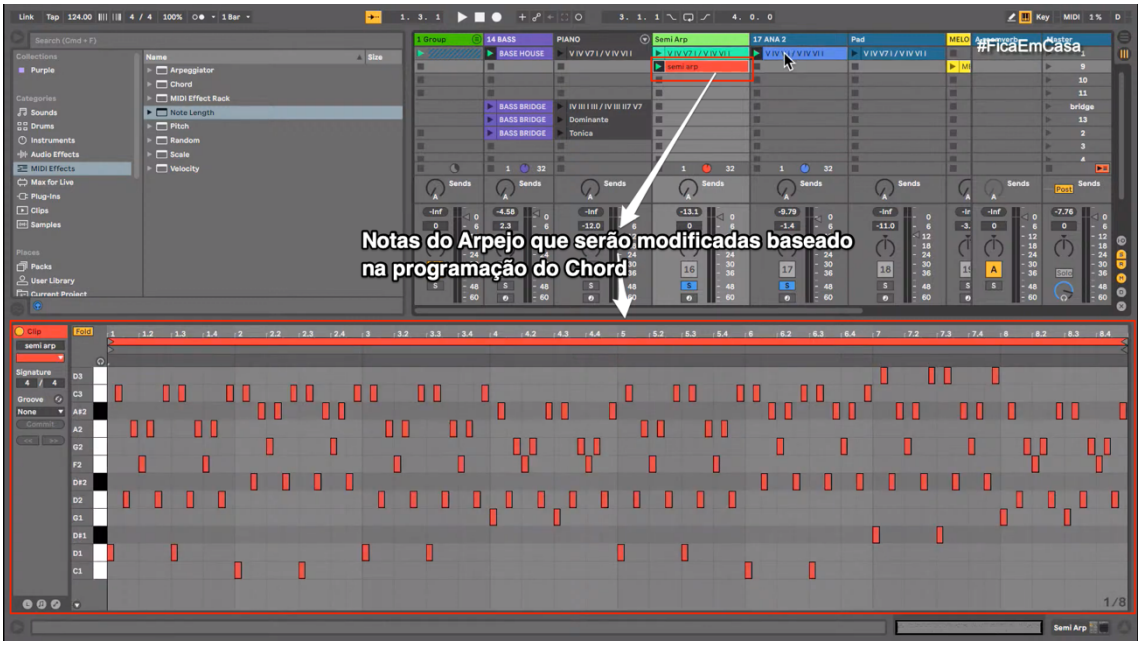
Apertar para gravação
Armando para gravação
Canal configurado para gravar o que for executado no canal "Semi Arp" que está programado para ser um Arpejo de acordo com a Harmonia

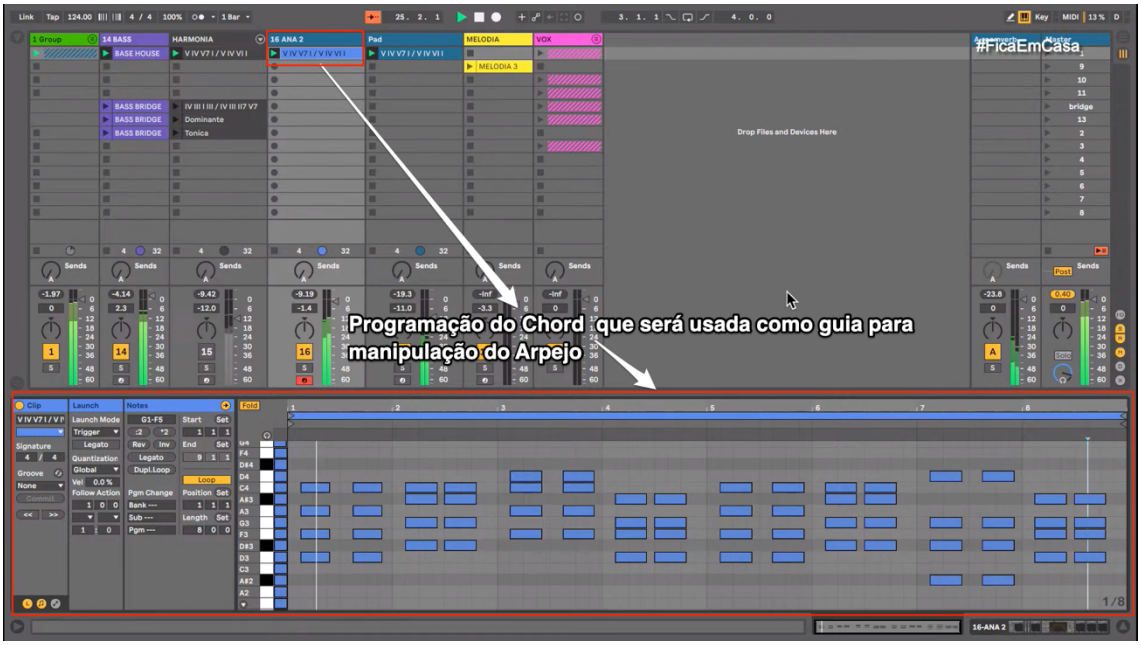
Dessa forma facilita que você manipule as notas que foram executas pelo Arpeggiator e antes não eram vistas e agora são.

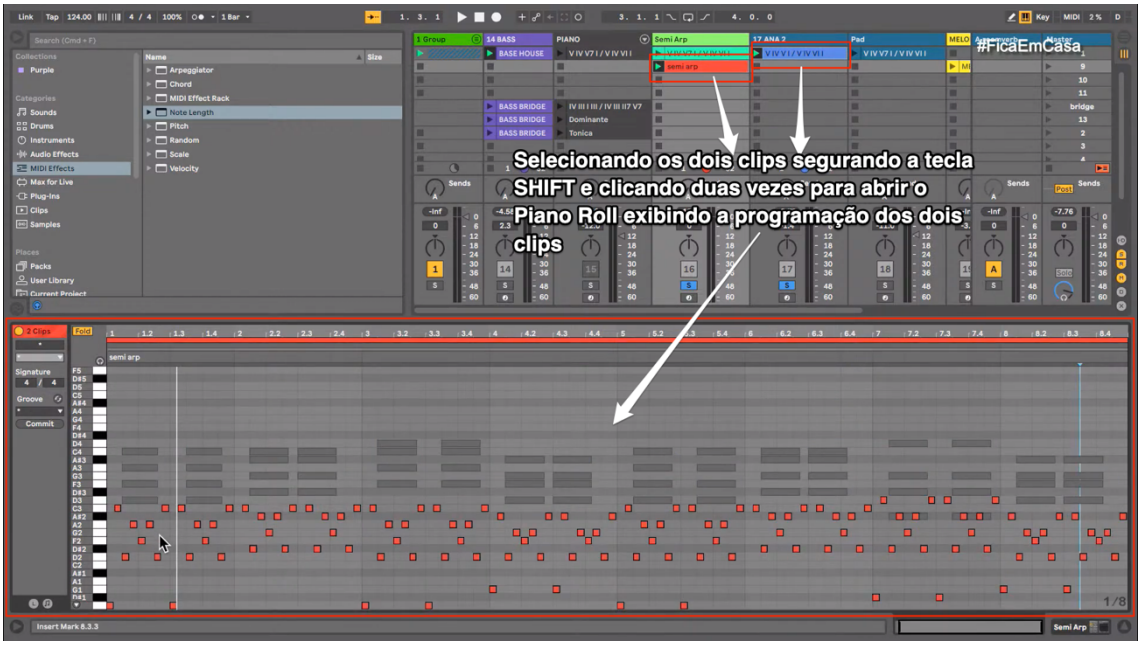
Uma manipulação de notas que você pode fazer é a de mudar o tamanho delas e para isso você pode mexer no tamanho de cada uma individualmente ou utilizar um plug-in MIDI chamado Note Length, nativo do Live. Com ele você pode mexer no tamanho de todas as notas com apenas 1 knob, o que também possibilita automação se você quiser algo totalmente diferente.

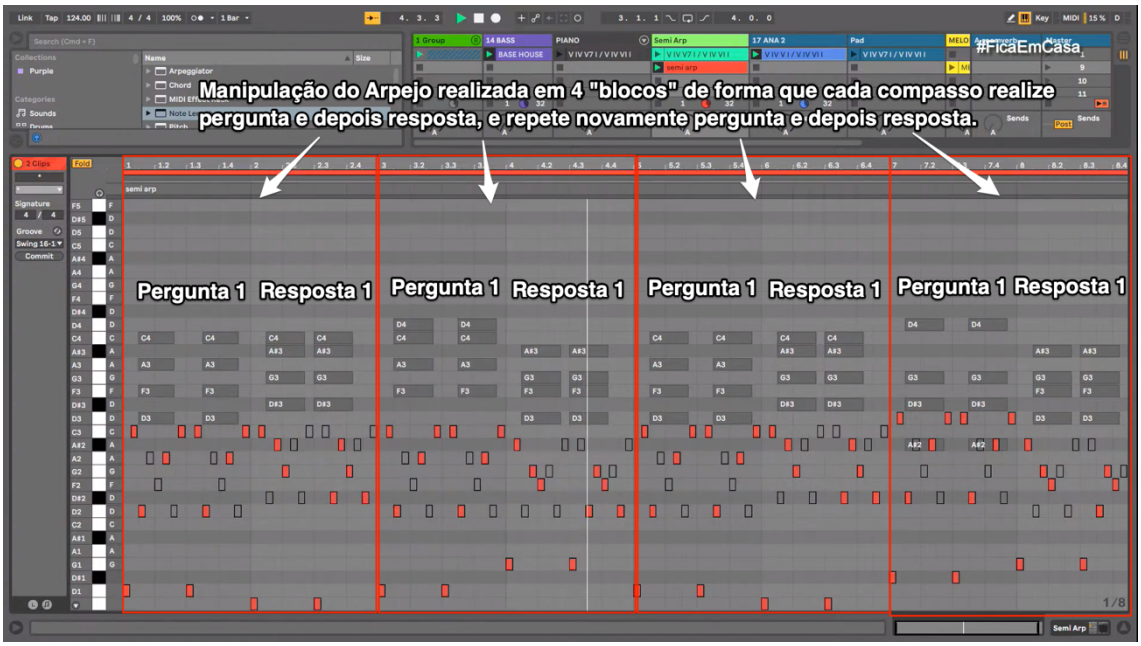


Outro tipo de manipulação que você pode fazer é remover algumas notas do Arpejo para que fique algo mais interessante e menos constante, e como guia você pode utilizar algum outro elemento que talvez possa ser executado junto com ele no momento do arranjo, ou seja, você programa um Arpejo semelhante a execução desse outro elemento que pode ser um Chord. Para facilitar essa manipulação, você pode selecionar os dois clips MIDIs, o que será manipulado e o que será usado como guia para serem exibidos no Piano Roll, facilitando que você ajuste as notas do Arpejo que desejar. Basta selecionar os dois clips segurando a tecla SHIFT do teclado e abrir o clip. Veja o exemplo abaixo:






#FicaEmCasa
Selecionando os dois clips segurando a tecla SHIFT e clicando duas vezes para abrir o Piano Roll exibindo a programação dos dois clips


#FicaEmCasa
Manipulação do Arpejo realizada em 4 "blocos" de forma que cada compasso realize pergunta e depois resposta, e repete novamente pergunta e depois resposta.
Pergunta 1 Resposta 1
Pergunta 1 Resposta 1
Pergunta 1 Resposta 1
Pergunta 1 Resposta 1

Depois de feito a manipulação do Arpejo, é importante tocá-lo junto com os outros elementos para ver se existe coerência e principalmente trabalhar sua timbragem dentro do sintetizador em que você estiver utilizando. Neste caso foi utilizado o OB-XA V da Arturia. Veja como ficou a programação a seguir:

PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL - AULA 4

Criando Macros de Automação

Durante o processo de produção podem existir timbres que conflitam o protagonismo quando estão tocando juntos e você pode não querer tirar nenhum deles. Mas como resolver o problema?

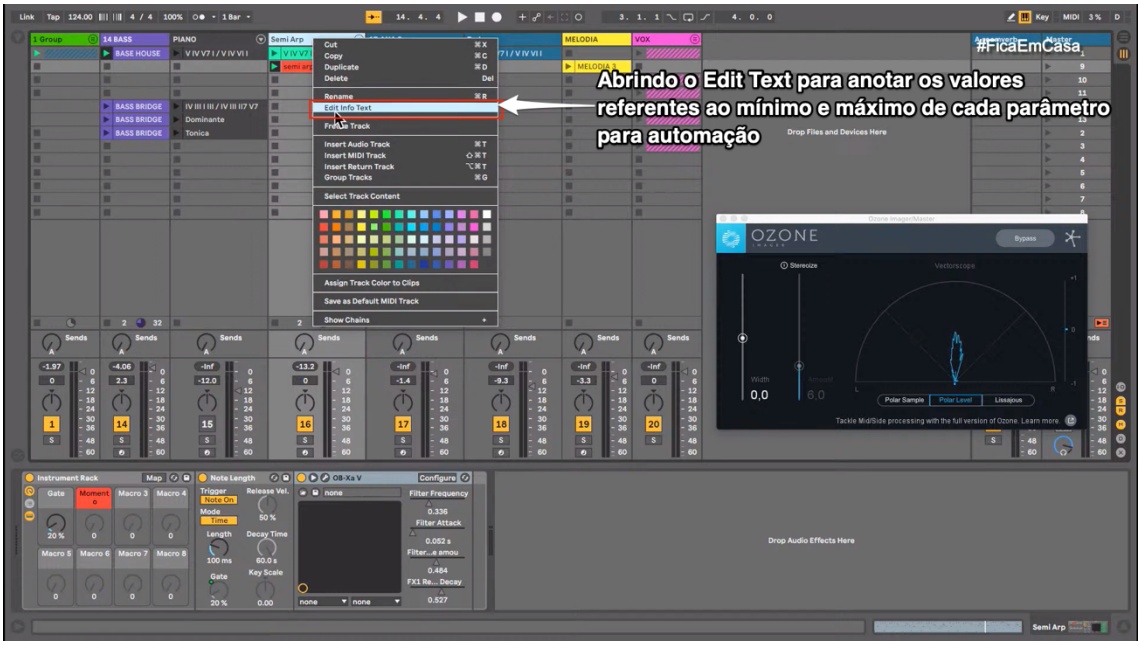
Uma forma de resolver isso é trabalhar a automação do timbre que atrapalha o protagonismo do outro timbre que realmente deve ser protagonista, mas como ainda não é o momento de desenvolver o arranjo, você pode resolver esse problema criando um Macro para posteriormente realizar a automação.

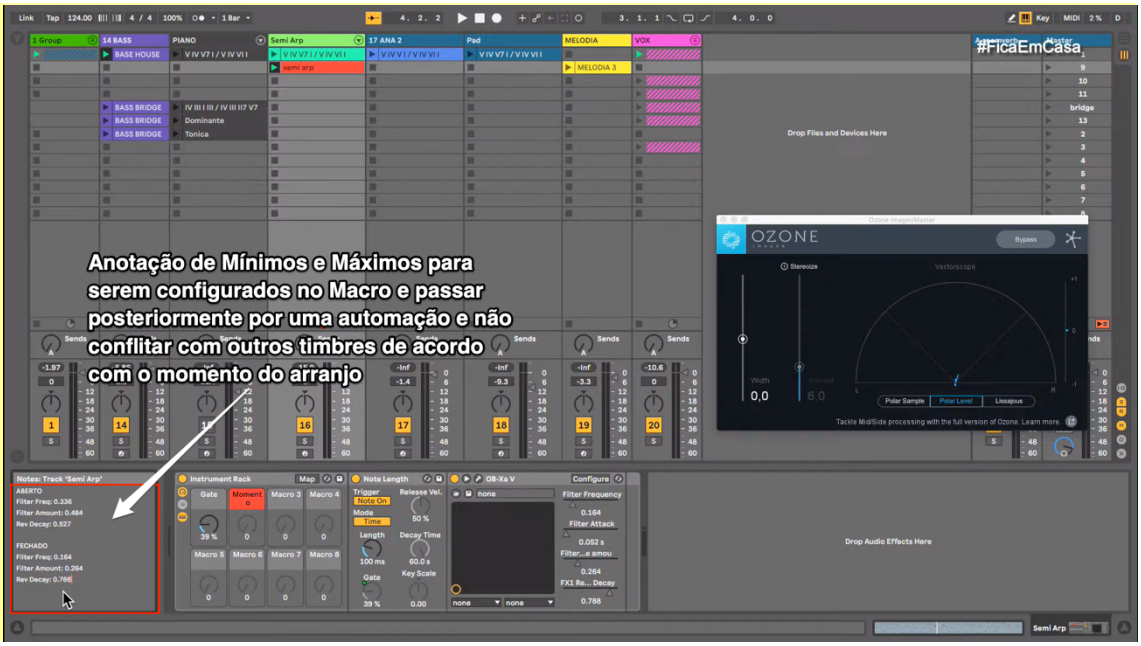
Ter esse Macro configurado, possibilita que você estabeleça valores máximos e mínimos dos parâmetros que devem ser automados posteriormente. Por exemplo: você pode configurar um mínimo e máximo de abertura do Cutoff, do Decay do Reverb e também de outros parâmetros do sintetizador que você achar relevante para resolver esse conflito de protagonismo, assim, no momento em que fizer o arranjo, basta criar a automação de acordo com o momento da música e terá o problema resolvido. Veja abaixo como criar Macro no Live direcionando alguns parâmetros do sintetizador.

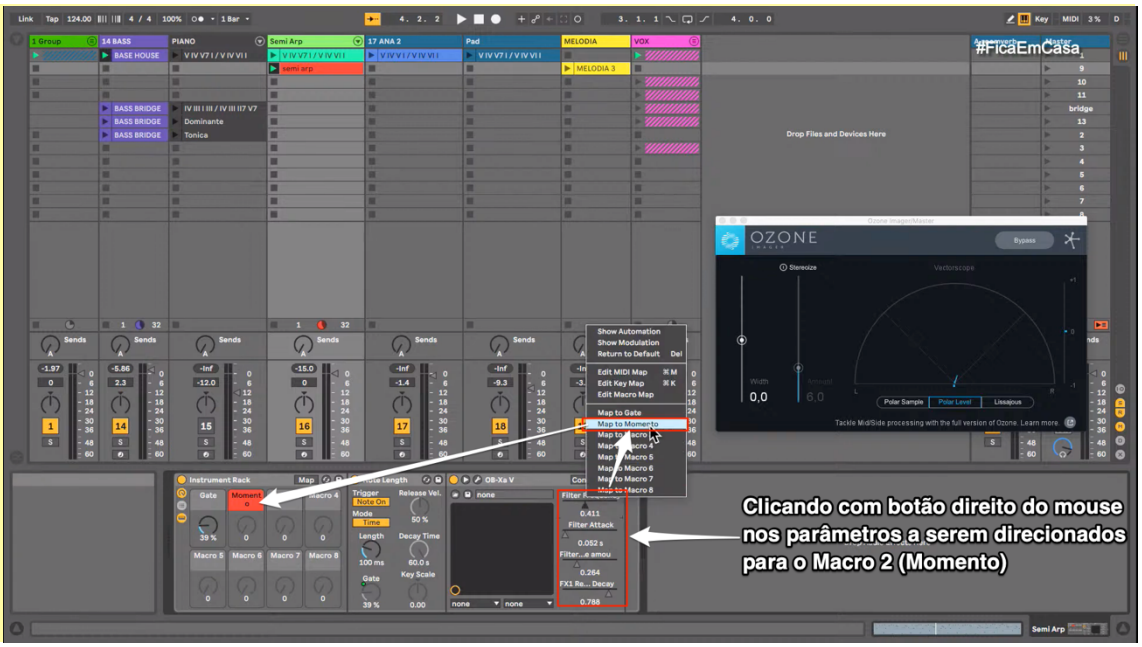
Opção de visualizar Macros
Direcionando o Gate do Note Lenght para o Macro 1

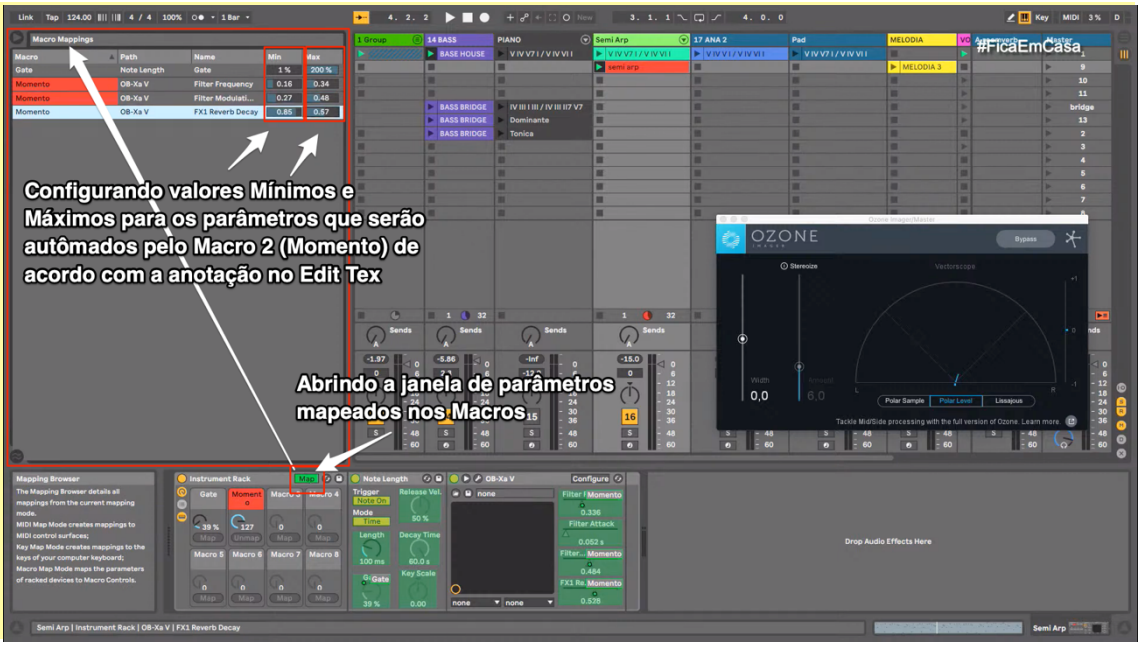
Habilitando a configuração de
parâmetros que podem ser
mapeados para o Macro 2 (Momento)
Parâmetros configurados para serem mapeados para o
Macro 2. Para fazer os parâmetros aparecer, você deve
clicar em "Configure" e depois clicar nos parâmetros
dentro do sintetizador para que apareça

Depois de configurar quais parâmetros você deseja que apenas um único knob do Macro controle, você deve ouvir seu elemento conflitante com o restante dos elementos, principalmente com o qual ele conflita, e testar quais valores serão os mínimos e os máximos para que não exista esse conflito, anotando esses valores para configurar o mínimo e máximo do Macro de automação. Veja, a seguir, o passo a passo:


Abrindo o Edit Text para anotar os valores referentes ao mínimo e máximo de cada parâmetro para automação
#FicaEmCasa
Edit Info Text
OZONE
Drop Audio Effects Here


Anotação de Mínimos e Máximos para serem configurados no Macro e passar posteriormente por uma automação e não conflitar com outros timbres de acordo com o momento do arranjo
#FicaEmCasa
OZONE
Drop Audio Effects Here




Configurando valores Mínimos e Máximos para os parâmetros que serão autômados pelo Macro 2 (Momento) de acordo com a anotação no Edit Tex
Abrindo a janela de parâmetros mapeados nos Macros

Dessa forma, quando o knob do Macro 2 (Momento) estiver em valor zero, quer dizer que todos os parâmetros que ele estiver controlando estarão em seus valores mínimos, já quando ele estiver em seu valor máximo, todos os parâmetros estarão executando seu valores máximos de acordo com o que foi ajustado na janela de mapeamento dos Macros. Esse processo poupará tempo no futuro na hora em que você for realizar a automação do seu elemento para que ele faça sentido no arranjo.

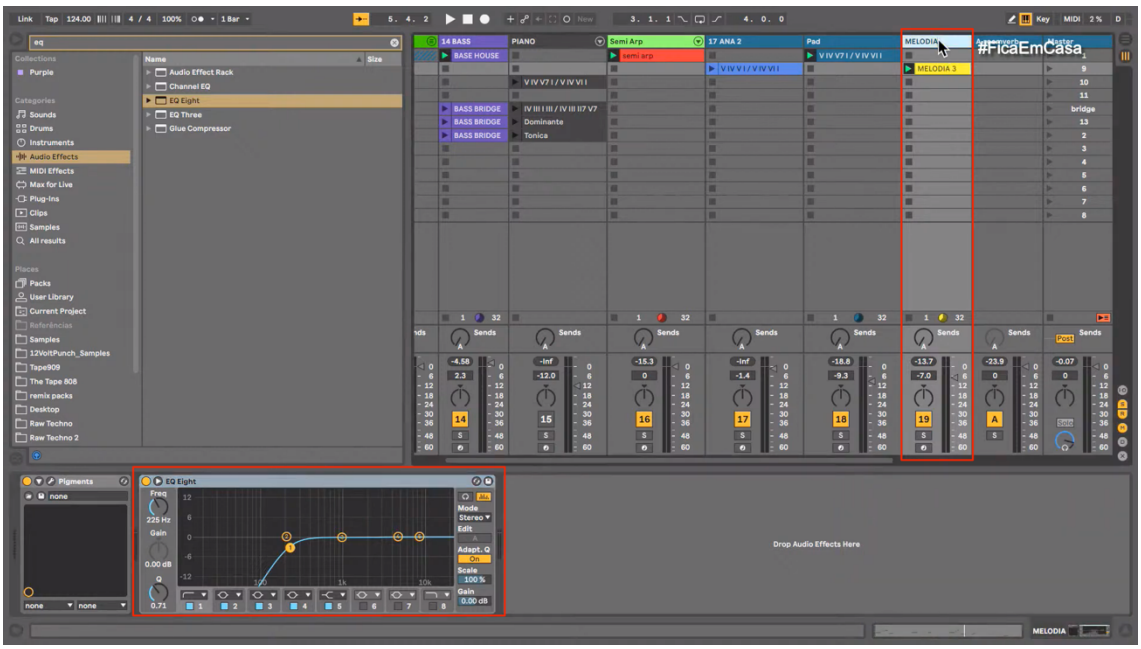
Timbrando a Melodia

A partir daqui, se você seguiu a criação dos timbres de acordo com cada PDF, neste momento você não estará mais precisando de novos elementos, não para o "miolo" principal de sua música, logo, esse pode ser o momento de checar a timbragem de elementos que são protagonistas e testar se eles cumprirão seu papel durante uma pequena imaginação de arranjo, executando apenas alguns elementos para sacar como soa, e você pode se surpreender com a falta de "potência" de alguns timbres, como por exemplo de uma melodia ou o próprio vocal de sua música.

Talvez você pense: "vou resolver isso na mixagem final". ERRADO, você deve antes do arranjo deixar todos os seus timbres soando da melhor forma possível e com a maior definição e potência possível, pois a mixagem final servirá para melhorar ainda mais o que já está bom, portanto, trabalhe bem seus timbres.

No exemplo abaixo, você verá uma ideia, com o passo a passo, para dar vida a uma melodia principal que soa "apagada", sendo que seu principal papel é ter protagonismo e "potência".

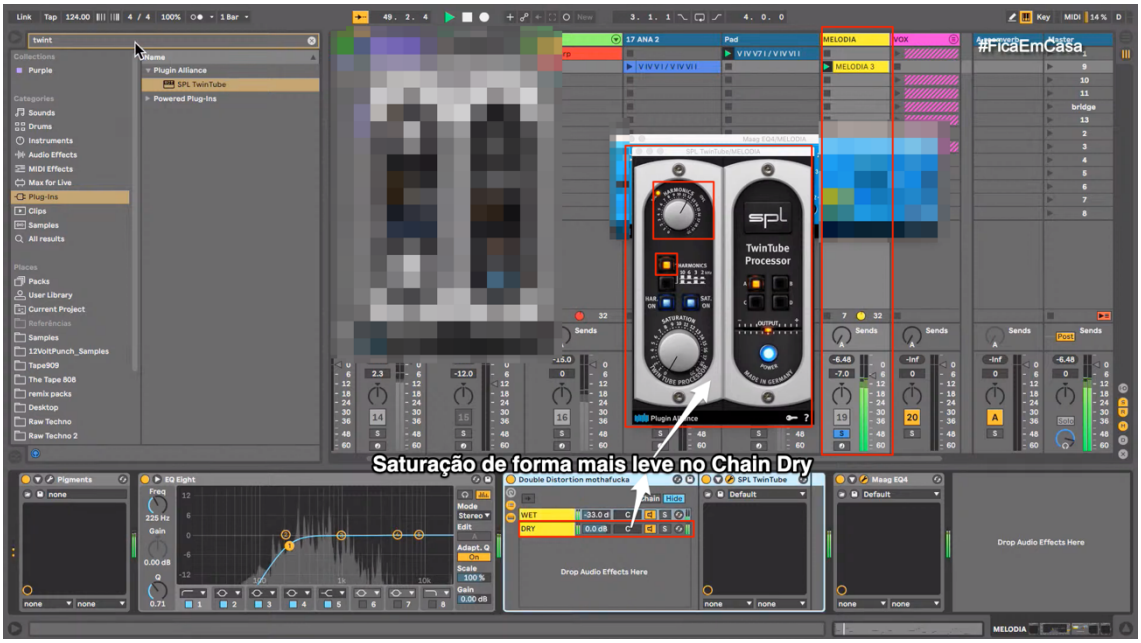
A primeira coisa que você pode fazer para que sua melodia comece a ter definição é colocar algum equalizador clean, ou seja, que não acrescente harmônicos, e limpar as regiões graves que não são necessárias no timbre. Veja o exemplo abaixo:



A partir deste ponto, como o objetivo é trazer força e presença para a melodia, você pode pensar em algum plug-in de saturação para gerar harmônicos e fazer o timbre crescer, como por exemplo o SPL Twin Tube da Plugin Alliance. Antes de usá-lo, para que você tenha um maior controle, você pode agrupá-lo e realizar uma saturação bem exagerada que

pode ser chamada de Wet, a qual você irá deixar em volume mais baixo, e realizar outra saturação de forma mais branda, que pode ser chamada de Dry. Isso fará a melodia ficar bem potente e ganhar mais presença por conta dos harmônicos que são gerados.

Esse processo de uso de dois saturadores com doses diferentes, dentro de um rack e em chains separados, é considerado um processamento paralelo. Com isso você "força" menos o seu timbre original, gerando o mesmo som, de maneira adicional, para trabalhar com mais liberdade. Em outras DAWs que não possuem rack de efeitos, você consegue o mesmo processo utilizando canais de Send/Return. Veja o exemplo abaixo:

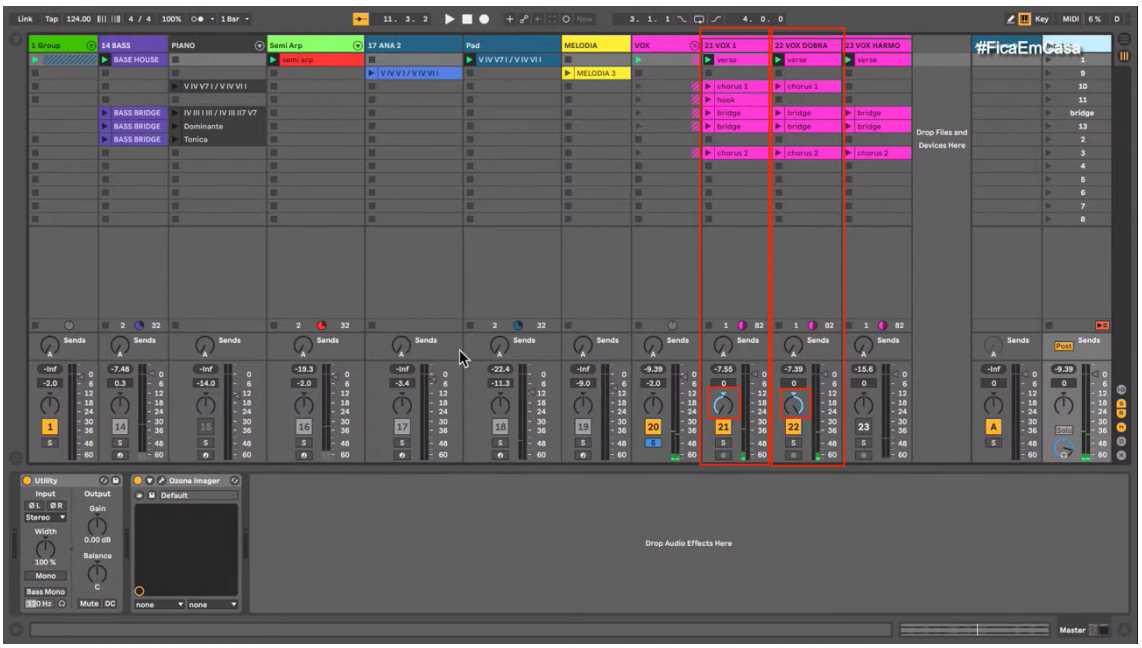


Nesse momento provavelmente sua melodia já estará soando bem presente e forte, provavelmente mais rica, mas você ainda poderá deixá-la melhor realizando equalização com algum equalizador que gera harmônicos, como o Maag EQ4 da Plugin Alliance. Veja o exemplo abaixo, cujo objetivo é trazer mais presença e equilíbrio para a melodia:

Timbrando o Vocal

No tema anterior você viu um exemplo de como dar vida a uma melodia principal que soa apagada. Agora você verá uma ideia, com o passo a passo, para dar vida para um vocal principal que pode estar soando apagado por conta de todos os outros timbres já estarem soando fortes e definidos.

Imaginando que o vocal o qual você irá trabalhar contém uma gravação original e uma dobra, ou seja, duas gravações praticamente iguais, você logo de cara pode pensar em abrir ambas no extremo do Pan, sendo uma para Direita e outra para Esquerda, gerando um super stereo.



O único problema de fazer o processo acima é que geralmente pode gerar cancelamento de fase ao testar como esse som soará em mono. Você pode corrigir um pouco desse problema diminuindo o tamanho do Side, pois o maior problema é a diminuição em dBs do vocal ao ser reproduzido em Mono. Diminuir o Side irá controlar um pouco desse problema e deixar menos aparente. Utilize o Utility para diminuir o Side, ou qualquer plug-in que te permita reduzir o Width do stereo.

Pensando que além do vocal original e de sua dobra você ainda tenha o mesmo vocal fazendo uma harmonia, ou seja, cantando uma terça ou quinta do vocal original, você pode pensar em utilizar o plug-in Doubler4, da Waves, para quadriplicar as vozes e abrir no Stereo, fazendo parecer uma espécie de Backing Vocal. Isso deixará seu grupo de vocais soando super bem, pois o Doubler4 fará parecer existir 4 vozes, com pequena diferença entre cada uma delas. Veja um exemplo abaixo:

Depois de acertar a monocompatibilidade e fazer com que os vocais soe bem em conjunto, esse pode ser um momento de começar a trazer riqueza e algumas pequenas correções para o vocal, como por exemplo, adicionar um delay no Vocal Harmony para que ele fique

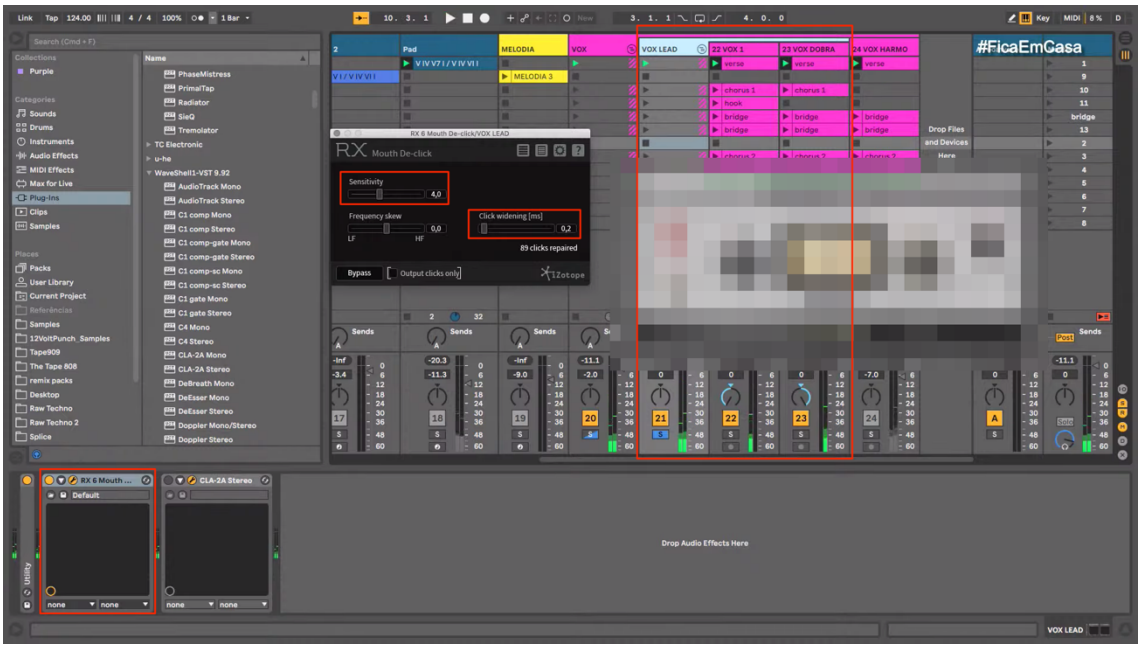
rico no fundo da música, como uma espécie de “cama”. Para esse caso você pode utilizar o EchoBoy Jr. da SoundToys. Veja o exemplo abaixo:

Depois de colocar um Delay que irá trazer profundidade para o Vocal Harmony, você pode pensar em adicionar um reverb do tipo Plate para enriquecer os agudos do Vocal e dar uma sensação de “molhado”:

Para deixar o Vocal Harmony mais uniforme e trazer potência, você pode comprimi-lo utilizando o CLA-76 da Waves de uma forma que fique bem controlado e gere bastante harmônico:

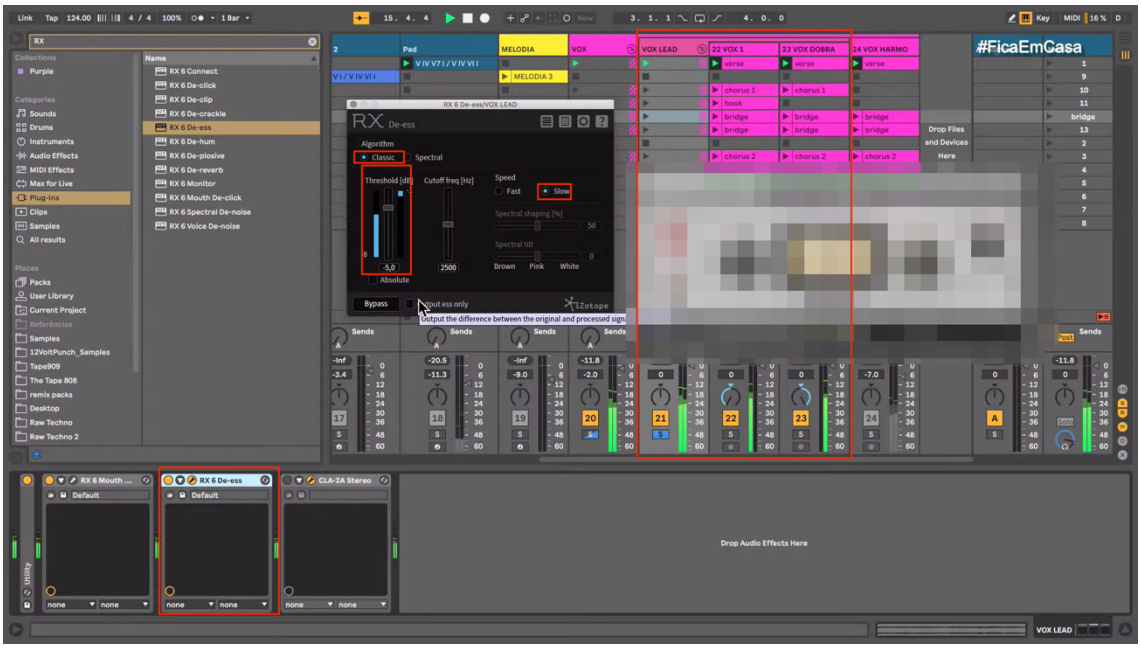
Voltando para timbragem do vocal original e da dobra, que foram anteriormente agrupados, você deve ouví-los e pensar no que pode ser melhorado, que ainda está ruim, ou o que pode acontecer para que ele fique melhor.

No exemplo abaixo você verá que, por conta de existir uma espécie de “som de baba” na forma como o vocal foi gravado, foi necessário utilizar o plug-in RX Mouth De-click, da iZotope, para controlar esse “som de babinha” captado pelo microfone. Isso deixará o vocal mais claro e limpo.



Outro problema muito comum de se encontrar em vocais é o excesso de sibilâncias, que são os “SSss” excessivos. É sempre bom controlá-los, pois isso pode causar fadiga e

irritação auditiva, o que pode ser irritante para algumas pessoas. Para este caso você pode usar o RX De-ess, da iZotope, para controlar a sibilância:



Depois de controlar os problemas que existem no vocal, esse é um momento de nivelar sua dinâmica e manter tudo em um volume mais uniforme, de forma controlada. Para este caso você pode o CLA-76 da Waves. Veja o exemplo abaixo:

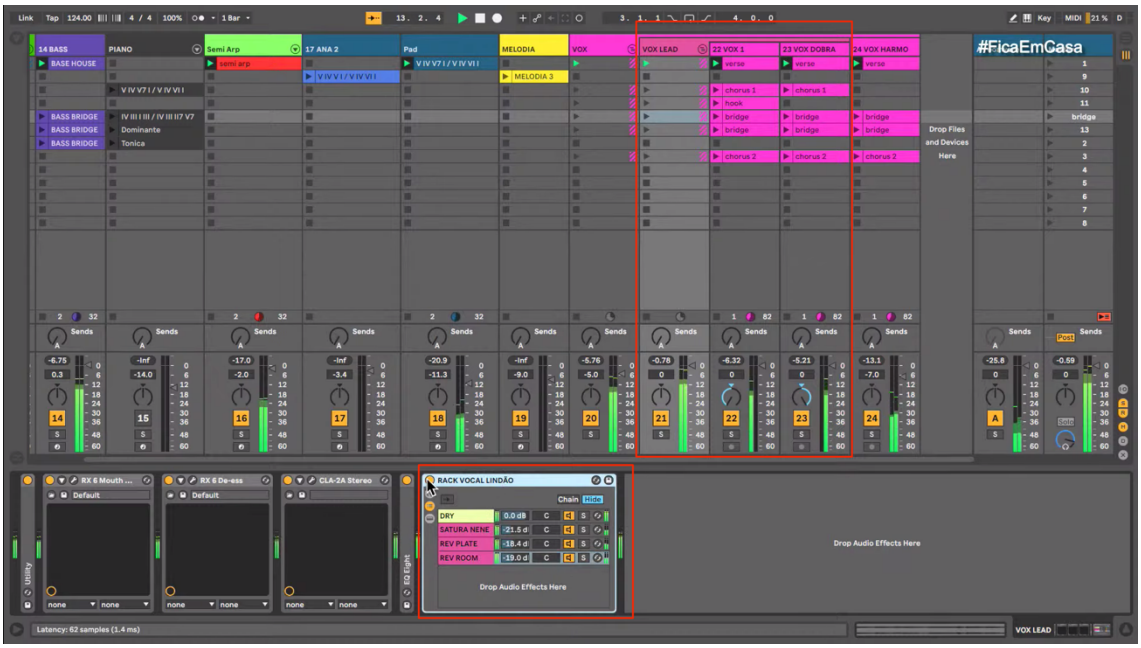
Uma boa forma de fazer o vocal ter naturalidade e ainda ser potente é criar efeitos paralelos ao som original, ou seja, no caso do Live, você pode criar um Rack com alguns Chains, sendo um deles o sinal Dry e o restante os chains com efeitos.

O primeiro efeito paralelo que você pode criar é de saturação, mas nesse caso de forma bem exagerada e com um complemento que será a "cereja do bolo": force-o a ficar em Mono. Isso irá garantir que seu Vocal sempre esteja forte em Mono por conta dessa saturação. Para este caso você pode usar o Decapitator, saturando de forma mais exagerada, e o Utility do Live para deixar esse efeito de saturação em Mono:

O segundo efeito paralelo que você pode criar é o Reverb. Nesse caso você pode utilizar algum tipo de Plate, pois é um algoritmo de Reverb que complementa muito bem o timbre do vocal, sendo que você pode deixá-lo um pouco descolado utilizando o parâmetro de Pre-Delay, assim você mantém o vocal seco e firme na frente e o efeito levemente separado dele. Veja o exemplo abaixo utilizando o Verbsuite Classics da Slate Digital:

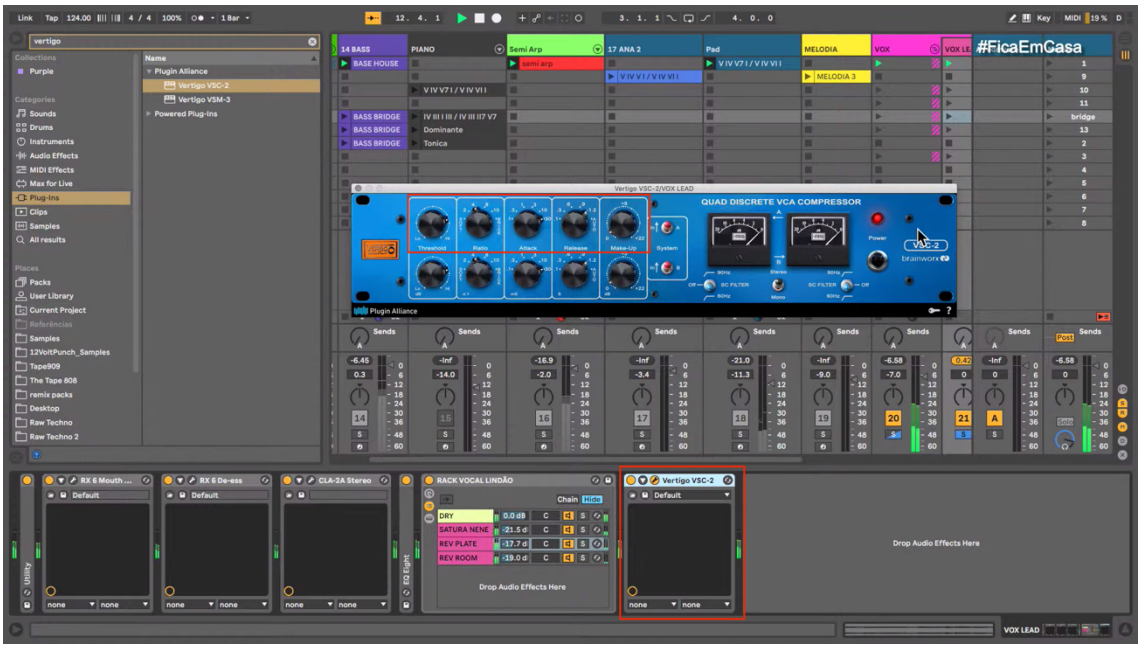
Para o último efeito paralelo você pode utilizar algum tipo de Reverb com o algoritmo Room, colocando o vocal dentro de um espaço e criando diferentes planos sonoros de forma paralela. Veja o exemplo abaixo também utilizando o Verbsuite Classics da Slate Digital:

Depois de configurado todos os efeitos paralelos, esse é o momento de ouvir com todos os outros elementos tocando juntos para decidir o quanto em dBs será utilizado em cada efeito para que fique bom no contexto geral do seu projeto. Veja o exemplo abaixo:



Para encerrar o processamento de seu Vocal, você pode comprimir todo o processo realizado, fazendo que tudo soe bem encaixado, uniforme e coeso, trazendo uma sensação

de unidade para tudo o que foi feito anteriormente. Neste caso você pode usar o Vertigo VSC-2, da Plugin Alliance. Veja o exemplo abaixo:



Aula Extra 4

Agora que você terminou a leitura deste PDF da 4º aula do Produzindo em Alto Nível, coloque em prática tudo que você aprendeu até aqui, e assista a Aula Extra 4 que estará disponível por apenas 24 horas no canal do Telegram, basta acessar o link para assistir: https://click.andresalata.com/telegram